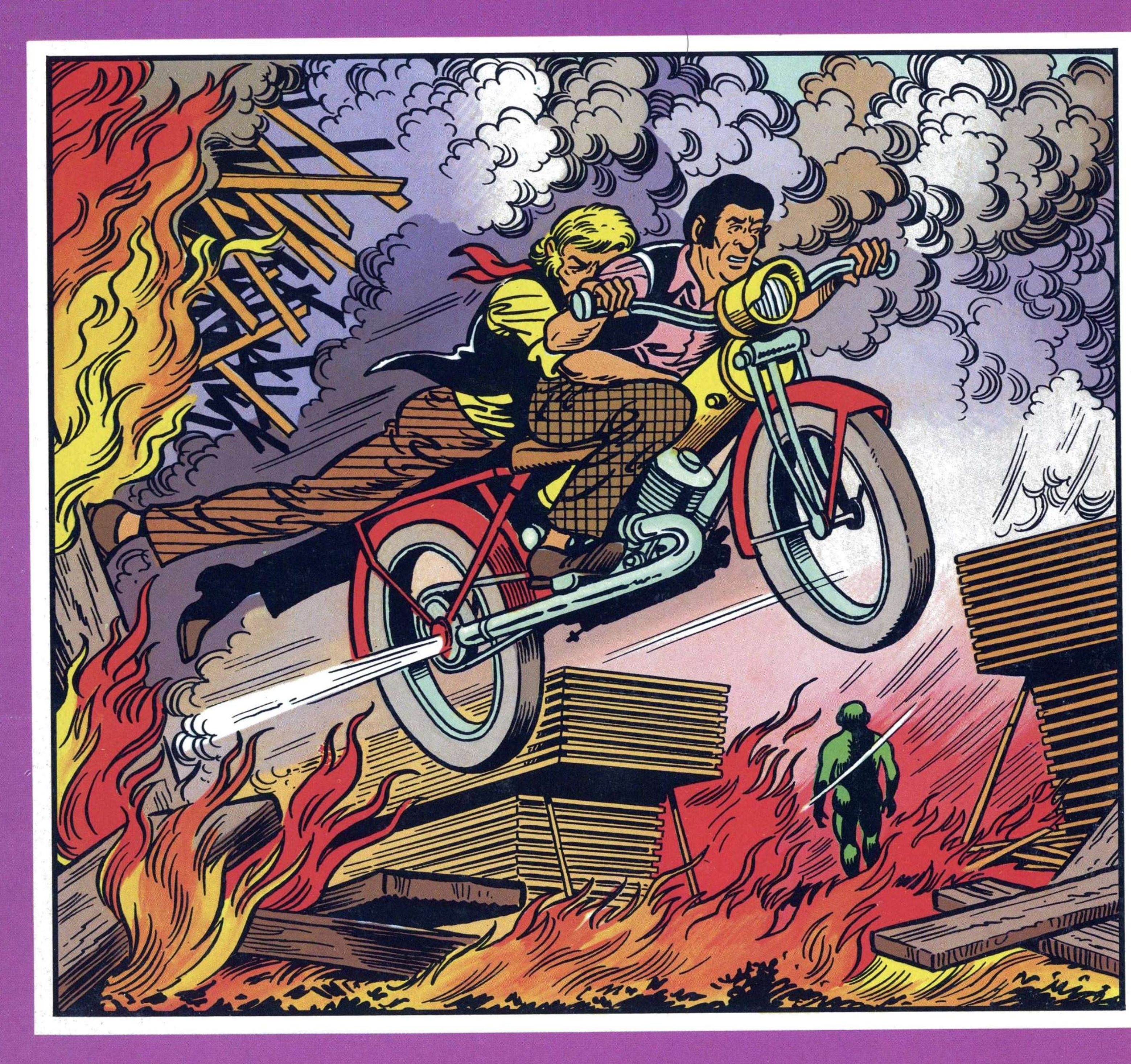
35

WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

LE DÉMON DE PARACELSE



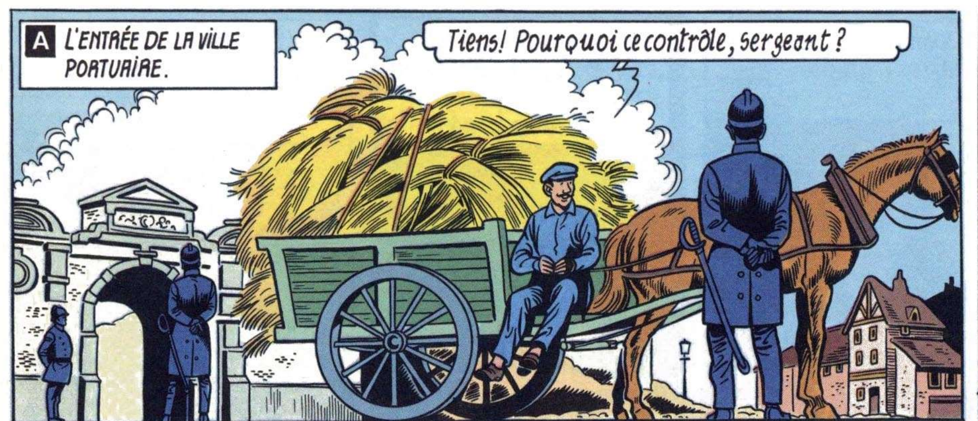
EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

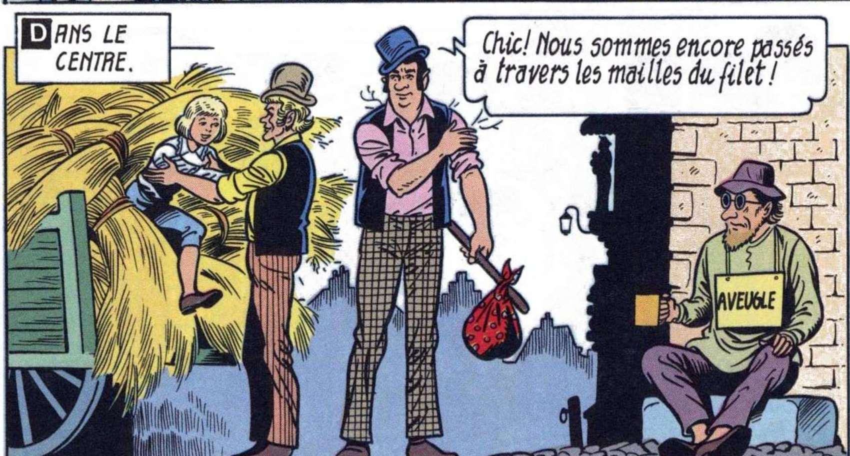
LE DÉMON DE PARACELSE



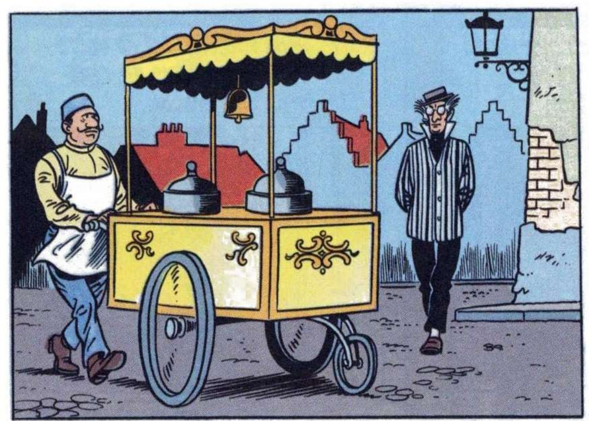
EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES

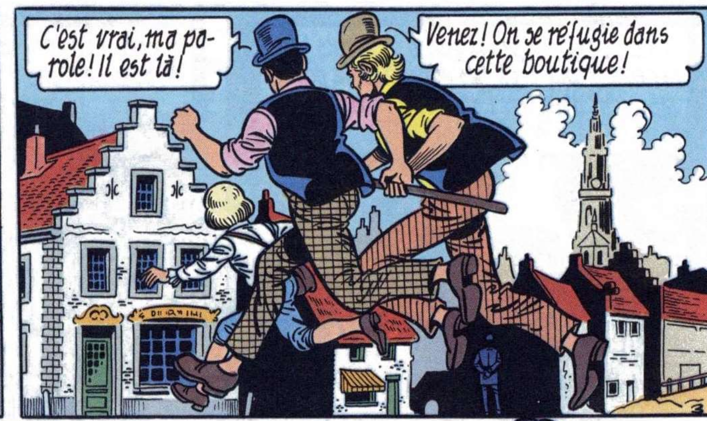

L'ENTRÉE DE LA VILLE PORTUAIRE.
Tiens! Pourquoi ce contrôle, sergeant ?

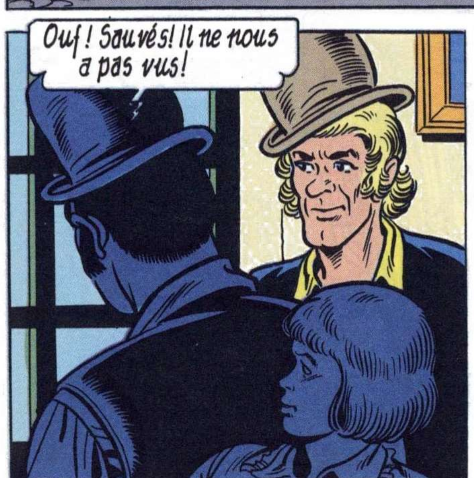

Notre chef, l'inspecteur 17 nous enjoint de ne pas laisser entrer Robert et Bertrand, des vagabonds qui lui compliquent parfois l'existence.


DANS LE CENTRE.
Chic! Nous sommes encore passés à travers les mailles du filet!
AVEUGLE


Ne chantez pas victoire, les gars! Je vois arriver l'inspecteur!




C'est vrai, ma parole! Il est là!
Venez! On se réfugie dans cette boutique!


Ouf! Sauvés! Il ne nous a pas vus!


Que faites-vous ici? Vous n'êtes pas clients! Sortez!


Excusez-nous. Monsieur! Nous sommes des chemineaux; nous essayons d'échapper à un inspecteur coriace!


Ils paraissent honnêtes, Charles. Et puis... des chemineaux! Ils pourraient peut-être nous aider?


Oui, qui sait? Je suis Charles Deblon, antiquaire. Ma femme Lina. Vous pourriez me rendre service.
5


Je rentre de Prague où je devais rencontrer l'homme que vous voyez sur cette photo. J'ignore son nom; mais j'ai appris qu'il vivait actuellement ici dans notre ville.


Je vous promets une forte récompense, si vous me le trouvez. Je possède dans les environs, une maison actuellement vide. Vous pouvez y loger.

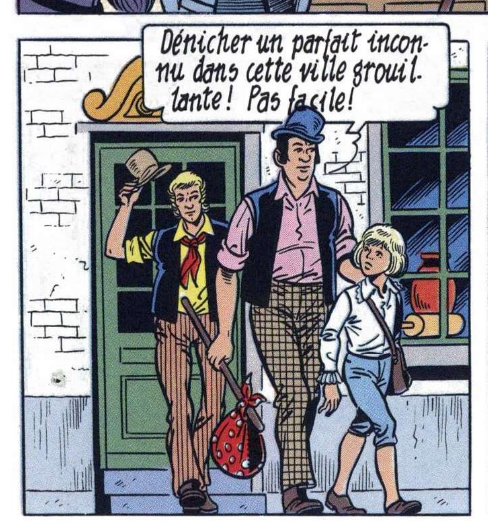

C'est tentant, M. Deblon. Mais pourquoi nous? La police trouverait plus aisément.
6


Il a un objet précieux que je voudrais lui acheter à tout prix. Des enquêtes de police risquent d'attirer l'attention de mes concurrents.




Ah oui! La concurrence! Bon! Nous acceptons votre proposition.


Très bien! Voici la clef de votre logement. Tenez-nous au courant du suivi.
7


Dénicher un parfait inconnu dans cette ville grouillante! Pas facile!


Allô, Les gars! Vous pensiez que je ne vous avais pas vus?


Ciel! Dix-Sept! Nous sommes cuits!
8

Bah! Je suis en vacances! Rassurez-vous donc!

Ah! Bon! D'ailleurs, nous avons un logement et un travail!

L'antiquaire nous fait rechercher cet homme. Le connaissez-vous?

Non! Mais ses vêtements, ces outils, cet échafaudage d'église, tout désigne un tailleur

de pierre. Et sa cravate noire lui donne un air d'artiste. Ce doit être un décorateur ou un restaurateur de monuments. Renseignez-vous à la carrière.

9

NOS AMIS SUIVENT LE CONSEIL DE L'INSPECTEUR.

Oui, je le connais. C'est Ludo Malfet, restaurateur. Un type louche! Il niche au bord de l'eau. dans une masure.

ROBERT, BERTRAND ET JACKY SE RENDENT À L'ENDROIT INDIQUÉ, SANS REMARQUER QU'UNE FEMME VOILÉE LES OBSERVE DE LOIN.

10

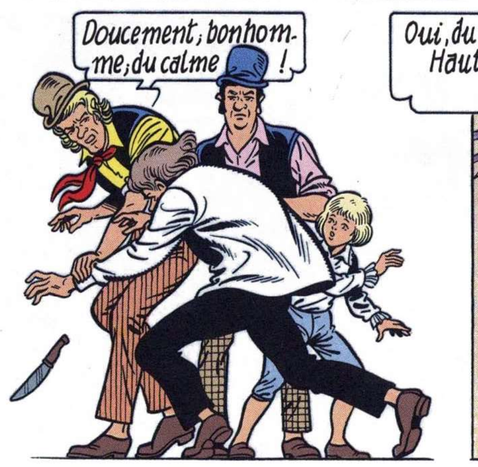


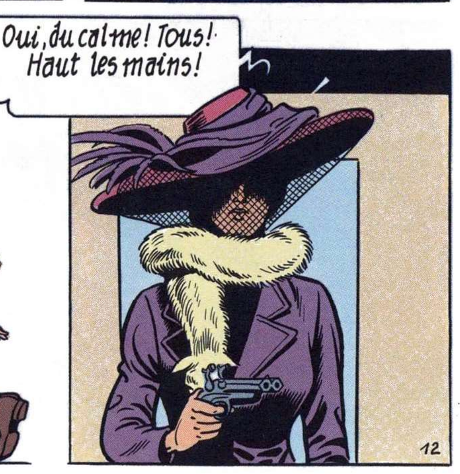




11







12


Damnation! Qui êtes-vous?
Cela ne te regarde pas!

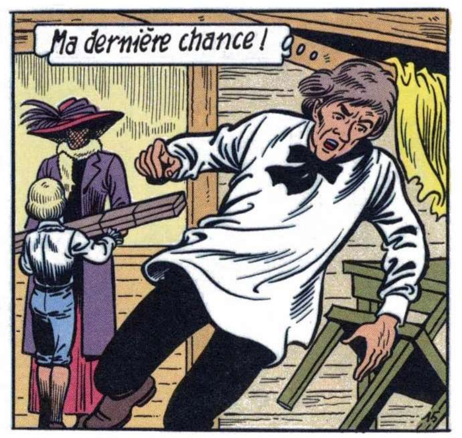
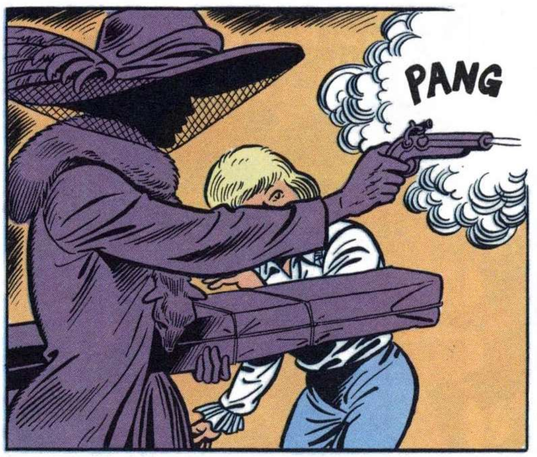
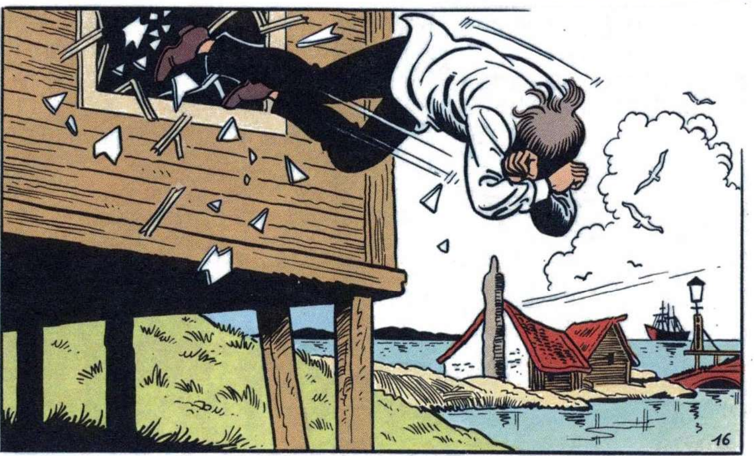
Un seul mot te suffira pour comprendre pourquoi je suis ici : AZOTH !
AZOTH! Comment sais-tu? Que... Que... veux-tu?

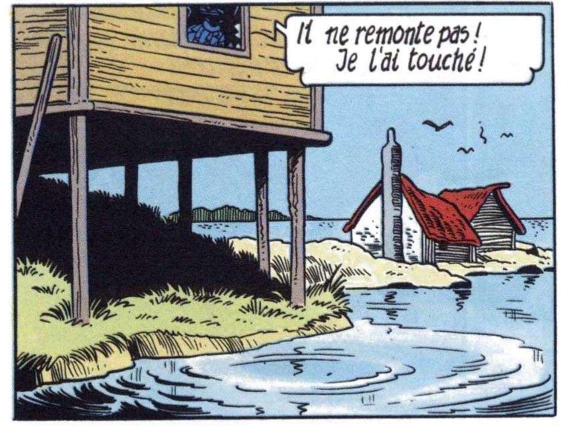
Dois-je te rafraîchir la mémoire? Prague! Prague où tu as volé Azoth!

Prague? Charles Deblon en venait! Nous voilà encore dans de beaux draps! Que peut signifier Azoth?

Où est Azoth? Je compte jusqu'à 3: 1, 2,...

Oh, ça va ! Dans une boîte sous le lit !
Que le gamin la prenne !

Cette femme semble capable de tout !

Ma dernière chance !

PANG



Il ne remonte pas ! Je l'ai touché !


Oubliez tout, si vous tenez à la vie ! Allons, dans ce réduit, tous les trois !


LA FEMME FERME LA PORTE À CLEF ET S'EN VA.
17


A peine est-elle partie que Bertrand...


Suis-la, Jacky ! Nous repêchons Ludo.
18


Par ici ! Je ne sais pas nager !
Tiens bon ! On t'en sortira !

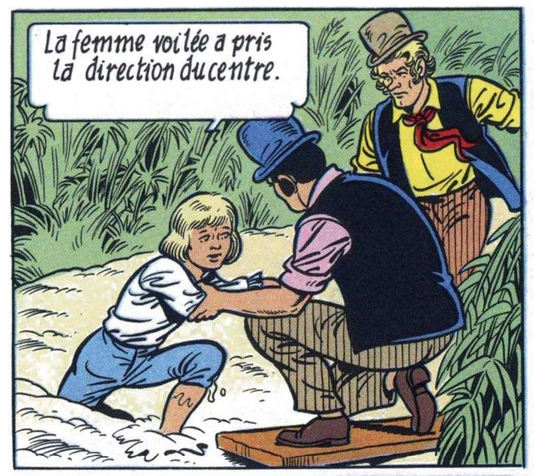

Je ne suis pas blessé. Je suis remonté à la surface parmi les roseaux.
Qui est-ce ? Tu la connais ?


Non ! Comment peut-elle savoir que je possède Azoth ?
L'antiquaire le sait aussi, probablement. Mais qu'est-ce que Azoth ?
19

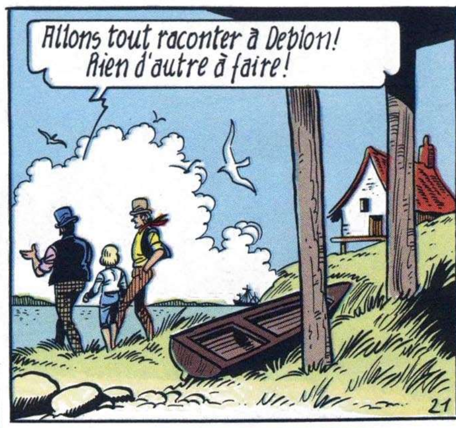

Une épée du XVIe siècle. Elle appartenait à un collectionneur de Prague. J'ai travaillé chez lui comme restaurateur d'antiquités.
Et tu lui as volé l'épée ?


Jacky !
On ne peut rien prouver ! Laissez-moi tranquille !


Elle a filé en auto ! Aidez-moi ! Je suis tombé dans un bourbier !
20

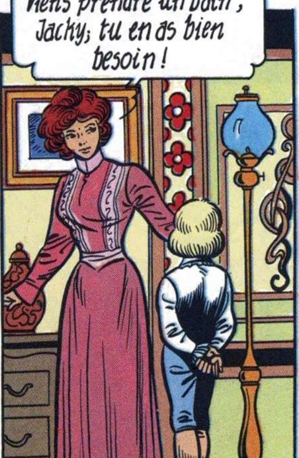

La femme voilée a pris la direction du centre.


Sapristi! Ludo s'est enfui!

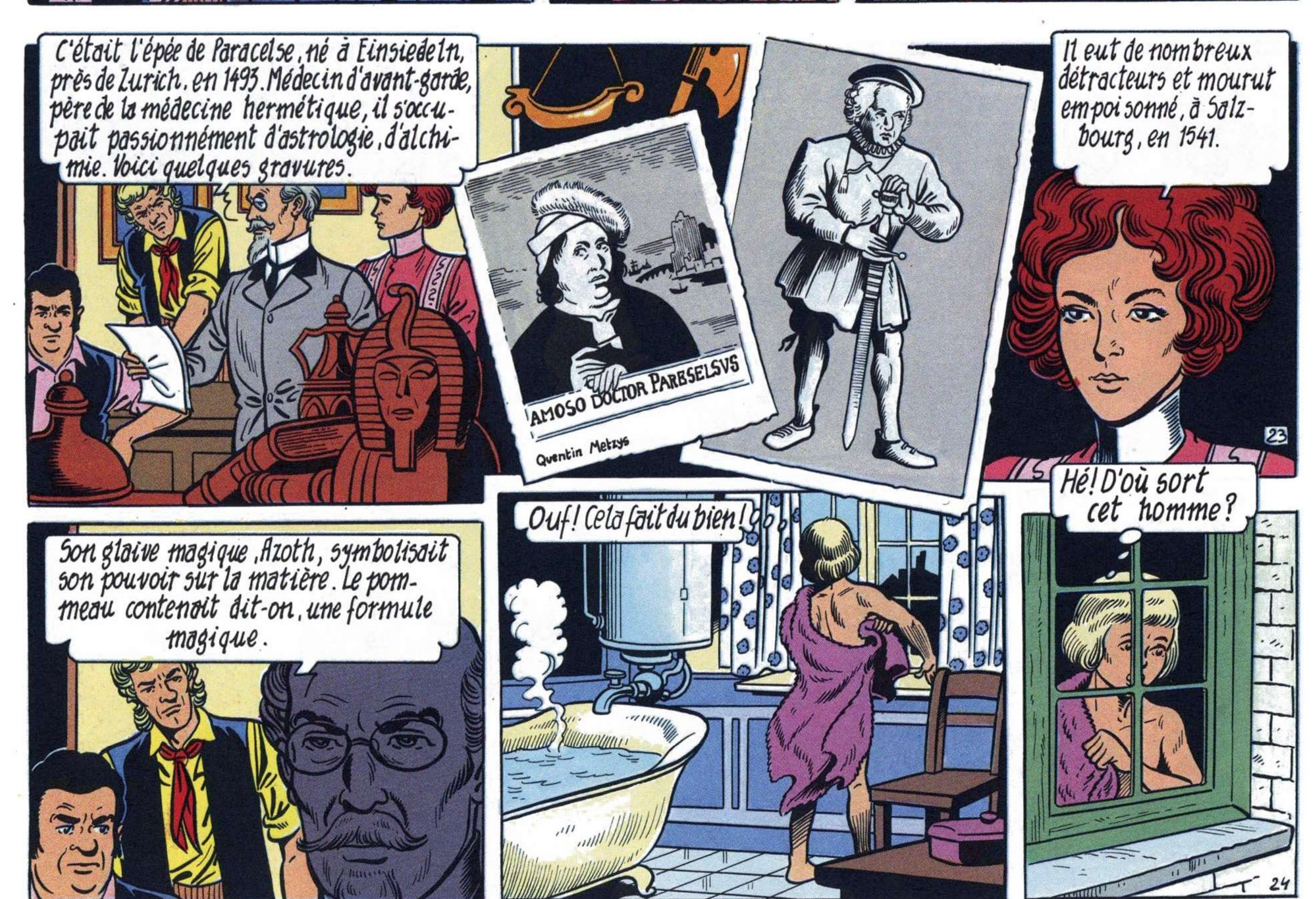

Allons tout raconter à Deblon! Rien d'autre à faire!
21


PLUS TARD
Incroyable! Nous pensions être seuls à connaître Azoth!


Viens prendre un bain, Jacky; tu en as bien besoin!



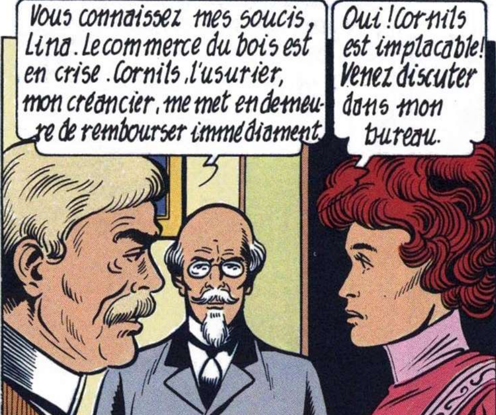

M. Deblon, pouvez-vous nous parler de cette épée nommée Azoth?
22

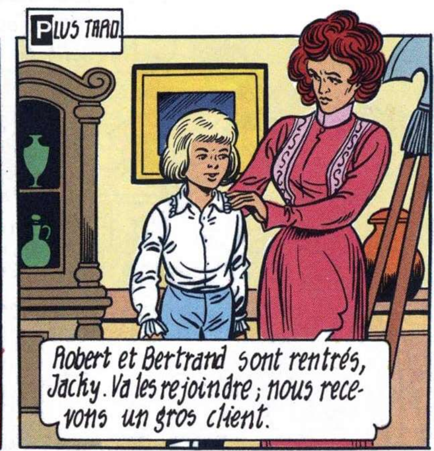

C'était l'épée de Paracelse, né à Einsiedeln, près de Zurich, en 1493. Médecin d'avant-garde, père de la médecine hermétique, il s'occupait passionnément d'astrologie, d'alchimie. Voici quelques gravures.
AMOSO DOCTOR PAREBSELSVS
Quentin Metzys
Il eut de nombreux détracteurs et mourut empoisonné, à Salzbourg, en 1541.
23
Son glaive magique, Azoth, symbolisait son pouvoir sur la matière. Le pommeau contenait dit-on, une formule magique.
Ouf! Cela fait du bien!
Hé! D'où sort cet homme?
24









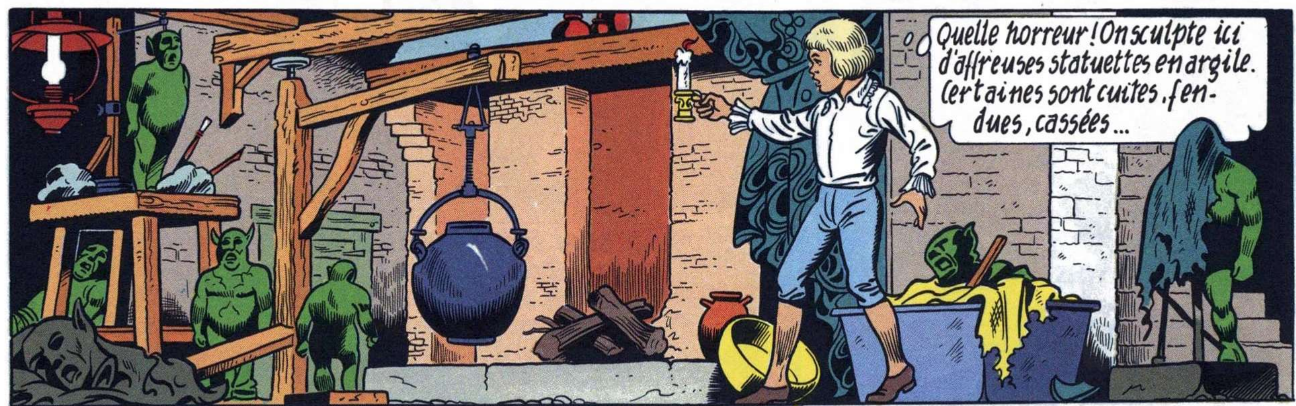






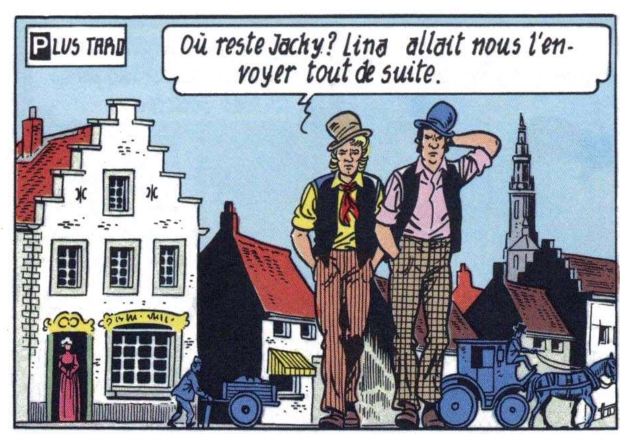


EN FURETANT, JACKY DÉCOUVRE UNE TRAPPE QUI DONNE DANS LA CAVE.








PLUS TARD
Où reste Jacky? Lina allait nous l'envoyer tout de suite.


Ha ha ha! Cela me fait plaisir de vous voir soucieux alors que je suis si détendu!
Ne riez pas, inspecteur! Avez-vous vu Jacky?
29


Non! Il en a peut-être son compte d'errer sur les routes avec deux clochards Ha ha ha!


Oh, pardon! J'ai trébuché!

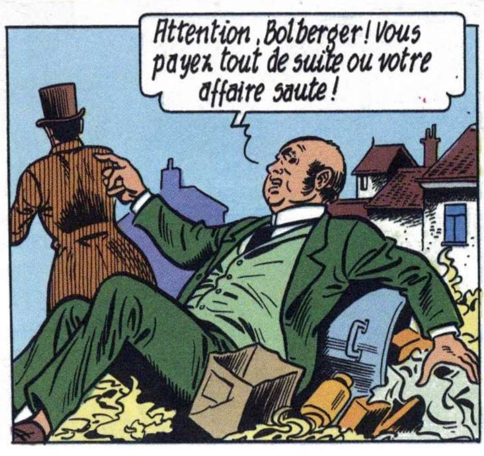

Voyous! Je vous revaudrai cela!
Bien fait Bertrand! Mais qui voilà?
30


C'est Bolberger, le client qui arrivait chez Deblon.


Cornils, je suis serré. Accordez-moi un délai!
Pas question! Je veux mon argent! Immédiatement!


Et ne venez plus chez moi! Indiquez-moi un endroit où vous m'apporterez l'argent. Et vite, ou vous le regretterez!
31



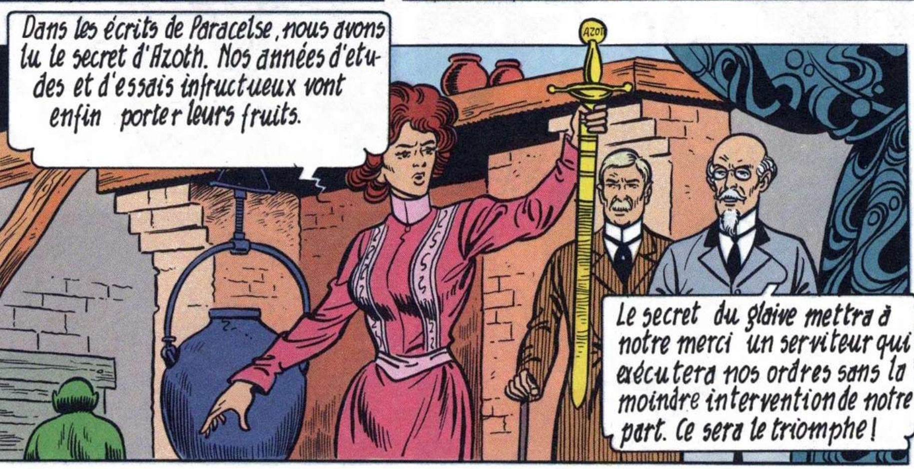

Attention, Bolberger! Vous payez tout de suite ou votre affaire saute!


Bolberger ne peut pas régler ses dettes, et il est client chez l'antiquaire? Bizarre!
32











Ce pommeau contient la formule magique de Paracelse pour...

... créer un homunculus!

Ce sera un être appelé à la vie par magie noire, un serviteur de petite taille qui obéira aveuglément à celui qui l'aura créé.

Il élimera Cornils! Et nous n'aurons pas à intervenir!

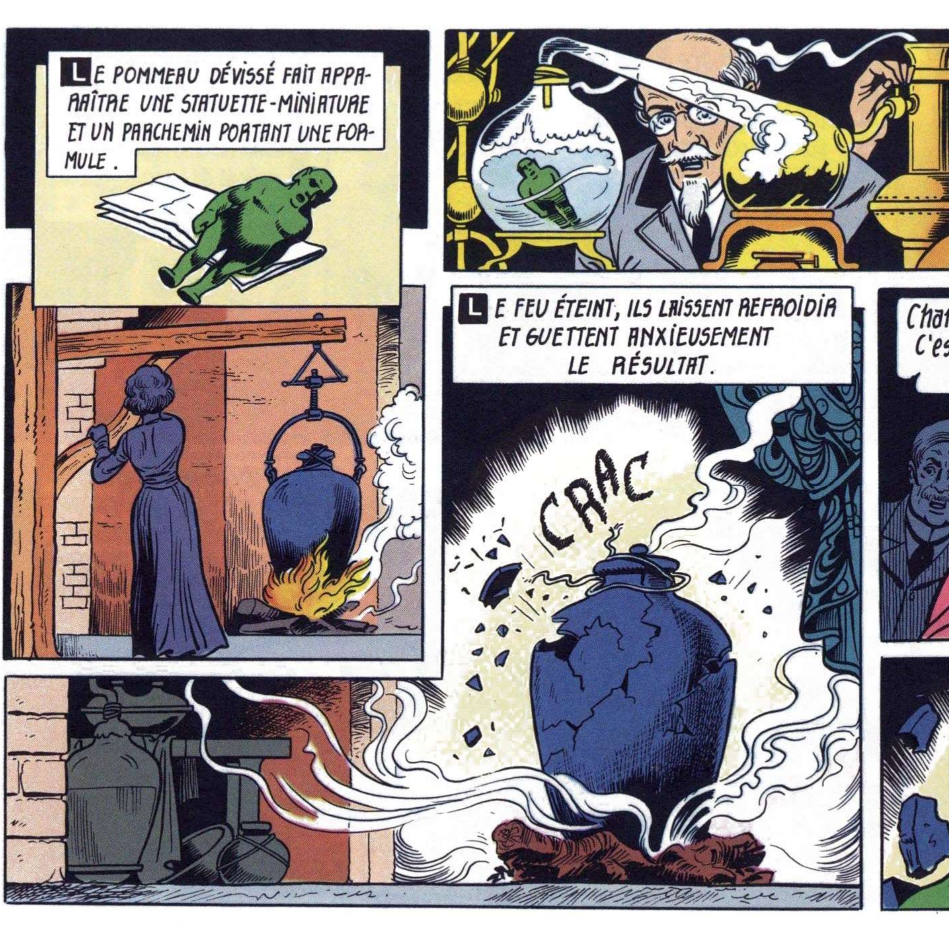
Voilà des années que nous essayons en vain de rendre vivantes des statuettes d'argile. Mais aujourd'hui Azoth nous livre

son secret! Cela coûtera cher, Bolberger, très cher!

Pour éliminer Cornils, rien ne me paraîtra trop cher!

Mais ce sont des fous! Ou ils trompent sciemment Bolberger?

35-36

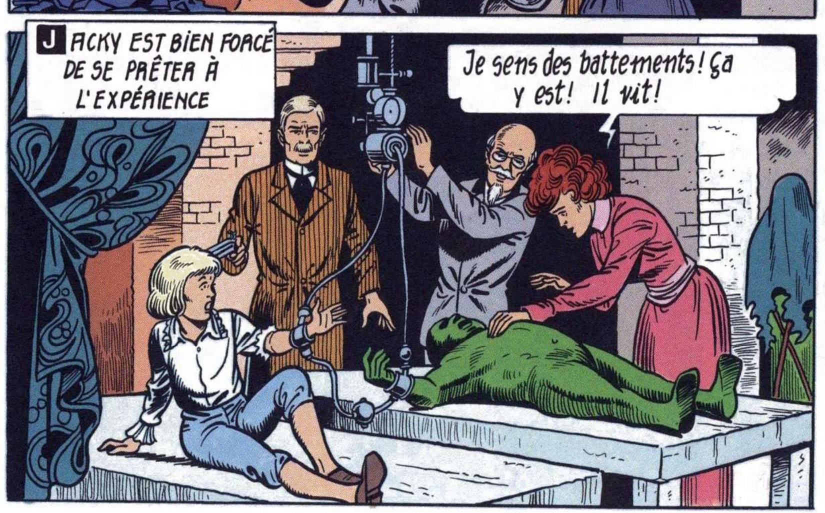

LE POMMEAU DÉVISSÉ FAIT APPARAÎTRE UNE STATUETTE-MINIATURE ET UN PARCHEMIN PORTANT UNE FORMULE.
Enfin! La formule du liquide magique dans lequel nous devons plonger la statuette; l'enfermer ensuite dans une cruche en terre, à suspendre...
LE FEU ÉTEINT, ILS LAISSENT REFROIDIR ET GUETTENT ANXIEUSEMENT LE RÉSULTAT.
CRAC


Charles! La cruche! Elle se fend! C'est la naissance de l'homunculus!
37-38


Hourra! Hourra! Nous avons créé un homunculus!


Pour lui donner la vie, nous devons lui communiquer le battement d'un coeur d'enfant!


Nous avons Jacky! Allons le chercher!
39

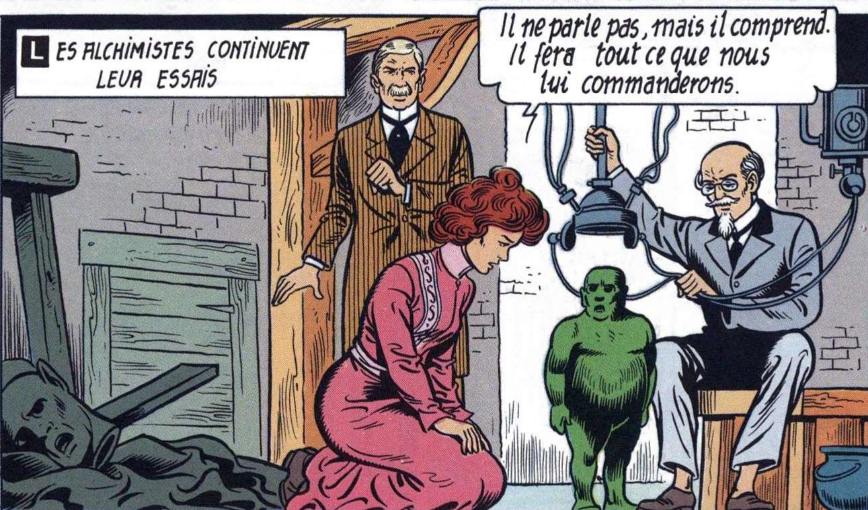

JACKY EST BIEN FORCÉ DE SE PRÊTER À L'EXPÉRIENCE
Je sens des battements! Ça y est! Il vit!


Enfermez Jacky! L'homunculus nous obéira aveuglément : il va accomplir sa première mission!
40

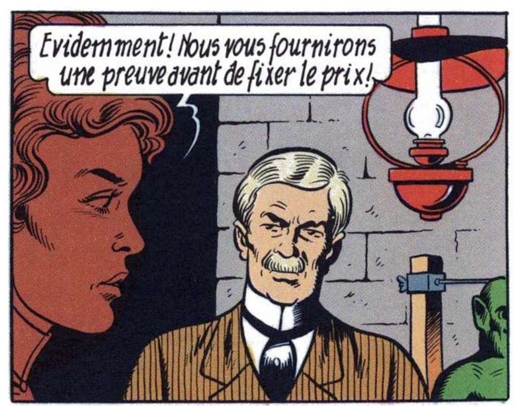

C'est une hallucination? Ou un cauchemar?


On a oublié de m'attacher ! Comment m'échapper?

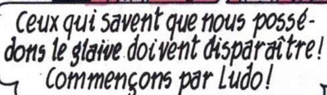

Si je parviens à gratter le mortier, et à desceller les barreaux...
41


LES ALCHIMISTES CONTINUENT LEUR ESSAIS
Il ne parle pas, mais il comprend. Il fera tout ce que nous lui commanderons.


Fantastique! Pourra-t-il vraiment éliminer Cornils?
42

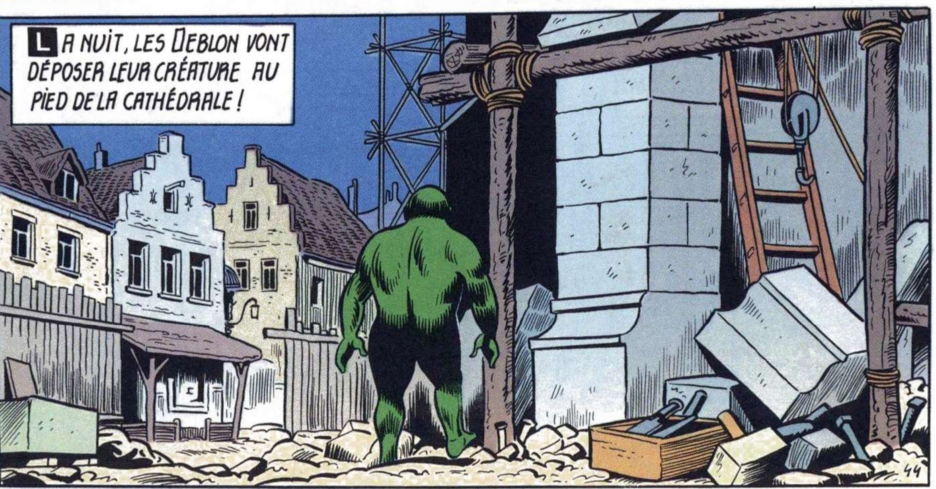

Evidemment! Nous vous fournirons une preuve avant de fixer le prix!




Ceux qui savent que nous possédons le glaive doivent disparaître! Commençons par Ludo!


J'ai appris par hasard qu'il travaillait à la cathédrale.
43


Ludo sera donc la première victime de l'homunculus!


LA NUIT, LES DEBLON VONT DÉPOSER LEUR CRÉATURE AU PIED DE LA CATHÉDRALE !
44


ROBERT ET BERTRAND CONTINUENT À S'INQUIÉTER DE JACKY!
Là! L'inspecteur Dix-Sept est attaqué!


La bourse ou la vie!


Approchez donc, bandits!
45

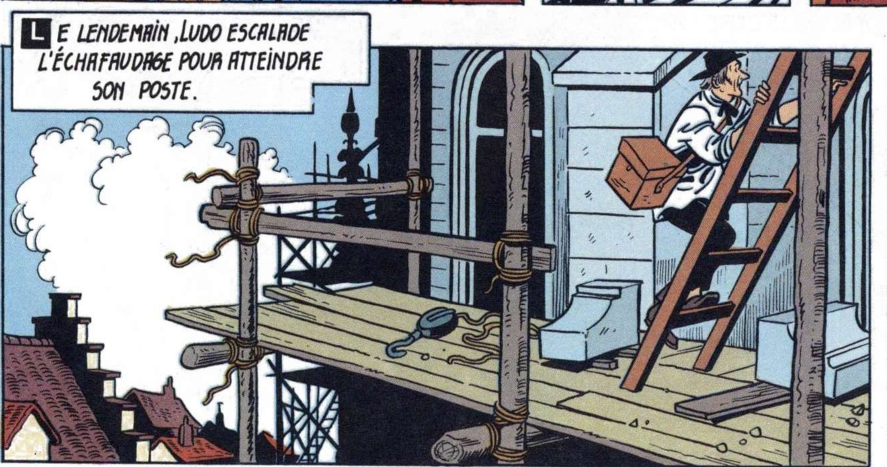

Robert et Bertrand! Même en vacances, nos routes se croisent!


En tout cas, merci! Mais que faites-vous ici?
Nous cherchons toujours Jacky, inspecteur!


Venez me raconter cela en prenant un verre!
46


DANS UN CABARET DU PORT, DEVANT UNE BIÈRE MOUSSEUSE, NOS AMIS RACONTENT CE QU'ILS SAVENT.
L'antiquaire... Paracelse... Inquiétante histoire! Si vous alliez sonder ce sculpteur, ce Ludo?


Demain matin, très tôt, à la cathédrale! Il y effectue des restaurations! Moi, je suis en vacances, n'est-ce pas?
47

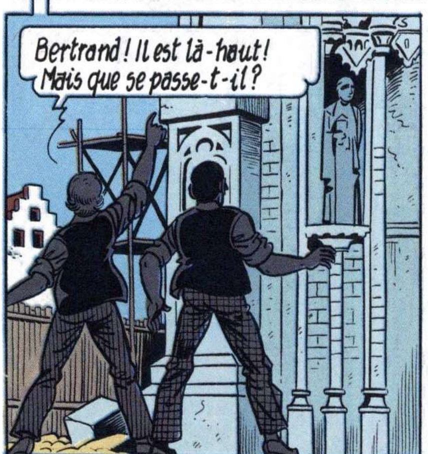

LE LENDEMAIN, LUDO ESCALADE L'ÉCHAFAUDAGE POUR ATTEINDRE SON POSTE.


TOUT À COUP, UN BRUIT SUSPECT LE FAIT SURSAUTER.
48


ECARTANT UNE TOILE, UN MONSTRE APPARAÎT.


LUDO, FOU DE TERREUR, GRIMPE PLUS HAUT MAIS L'ÊTRE ÉTRANGE LE POURSUIT.

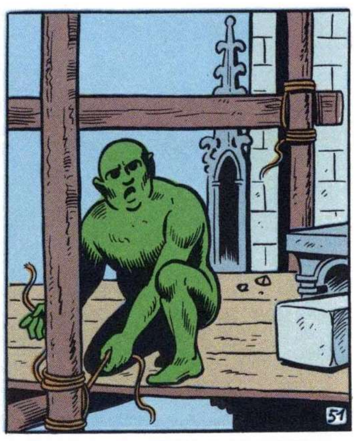

Je ne peux plus monter. Qui êtes-vous, que voulez-vous?


Bertrand! Il est là-haut! Mais que se passe-t-il?


Plus vite, Robert! Une espèce de démon lui en veut!


ACCULÉ, LUDO RISQUE LE SAUT.


Ciel! La planche cède! Il va s'écraser!





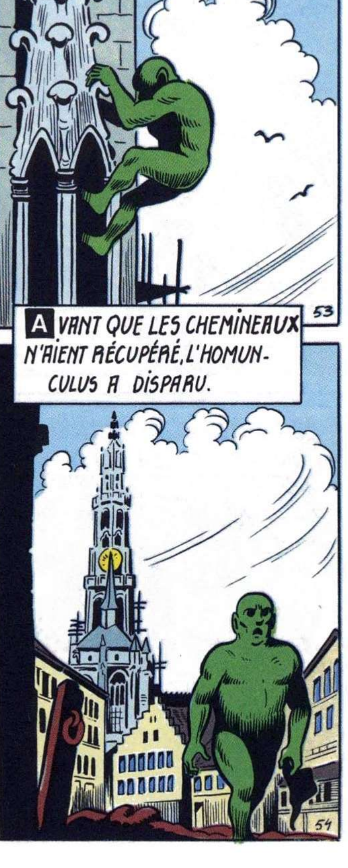



Attention! Le monstre s'en prend à nous!





Ouf! Il était moins cinq! C'est un film d'épouvante!



53
AVANT QUE LES CHEMINEAUX N'AIENT RÉCUPÉRÉ, L'HOMUNCULUS A DISPARU.
54



Pauvre type! C'est fini!



Quel drame affreux! Et cela au petit matin...!



J'ai tout vu de loin! Mais qui peut être ce monstre?



Il ressemble à une statue d'argile, Mais animée. Un monstre irréel et pourtant vivant, malfaisant. D'où vient-il? Où est-il allé? A n'y rien comprendre!
55



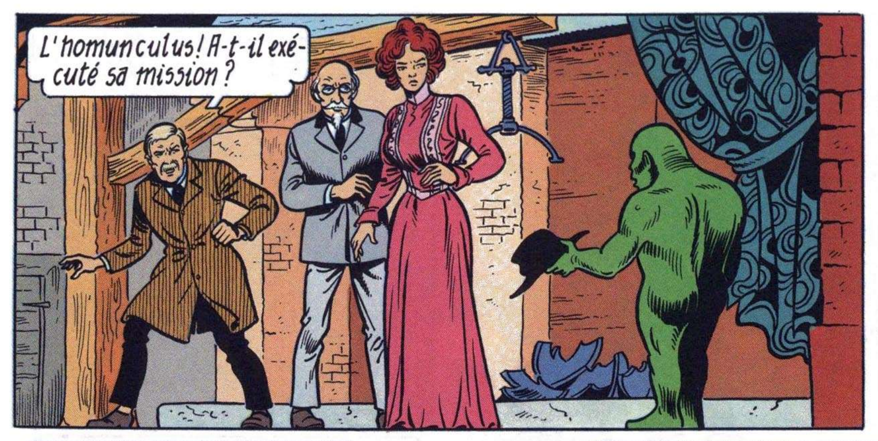
Il a précipité Ludo dans la mort. Je m'occupe du corps et je mets des inspecteurs sur la piste, pendant que vous continuez à chercher Jacky.



ENTRETEMPS.
Ah! Les pierres bougent!



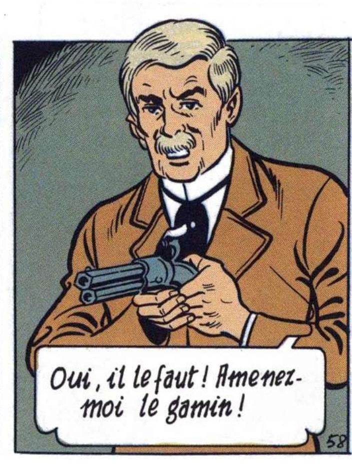
Ciel! L'homuncul s est de retour! Aurait-il?....?
56


L'homunculus! A-t-il exécuté sa mission?


Il montre le chapeau du sculpteur! Ludo n'est plus!
57


Fantastique! Reste Jacky! Ordonne-lui d'éliminer le gamin, Lina!


Patience, Bolberger! L'homunculus doit être traité à plusieurs reprises. Mais qui vous empêche de le faire vous-même?

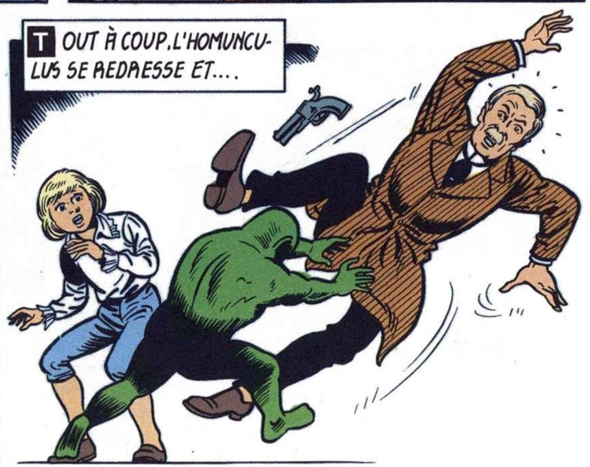

Oui, il le faut! Amenez-moi le gamin!
58


Le barreau tient encore! Je suis perdu!



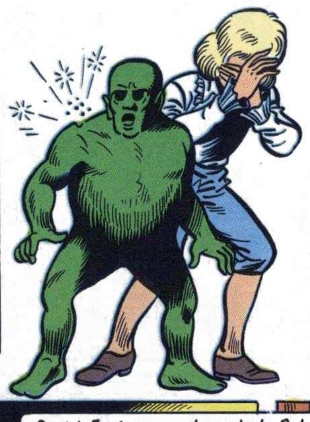

Non, non! A L'AIDE!
59



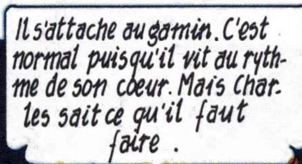

TOUT À COUP, L'HOMUNCULUS SE REDRESSE ET...


...SE PLACE DEVANT JACKY COMME POUR LE PROTÉGER.
60


Imbécile ! Vous ne pouvez pas l'abîmer !
PAN!




Laissez ! Cela nous coûtera encore beaucoup de peine pour le faire obéir au doigt et à l'oeil.
61


Il s'attache au gamin. C'est normal puisqu'il vit au rythme de son coeur. Mais Charles sait ce qu'il faut faire.

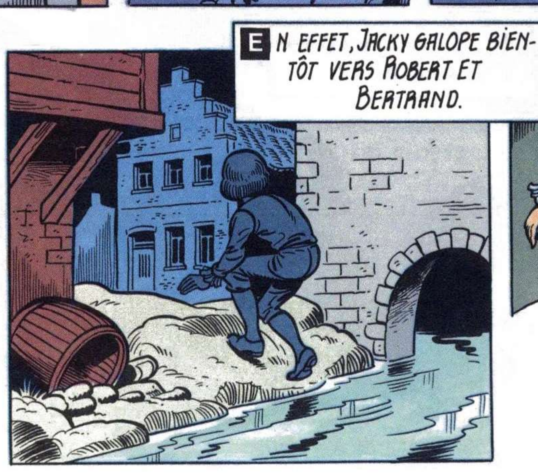

Oui ! Enfermez le petit. Patience, Bolberger. Pendant ce temps, nous nous occupons de Cornils.
Attirez-le ce soir, dans un endroit solitaire. Dites-lui que vous lui règlerez vos dettes. L'homunculus frappera, je vous le garantis.
62


Bien ! Fixez votre prix ! J'attire Cornils ce soir entre mes réserves de planches. Veillez à ce que votre créature fasse son travail.

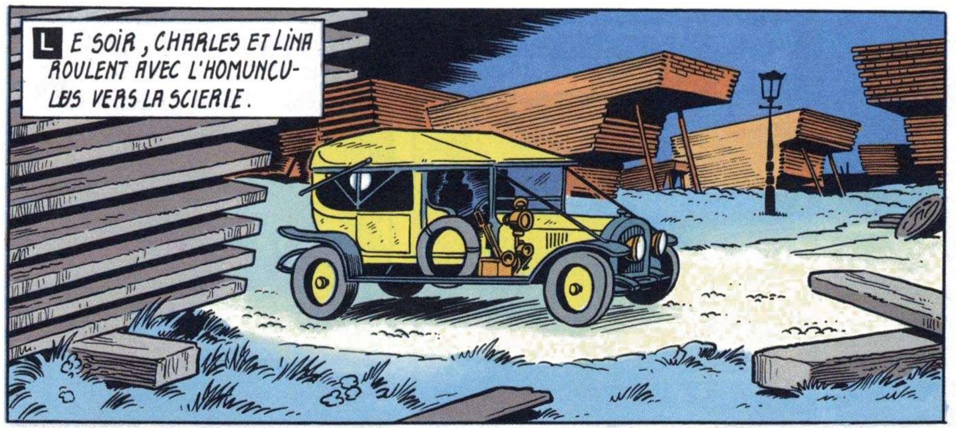

Ce monstre m'a sauvé ! Comment expliquer cela ?


En tous cas, je dois empêcher un crime. Ah ! Les barreaux se descellent. Mais où vais-je arriver ?
63


Les égoûts ? Bon, ça me connaît !

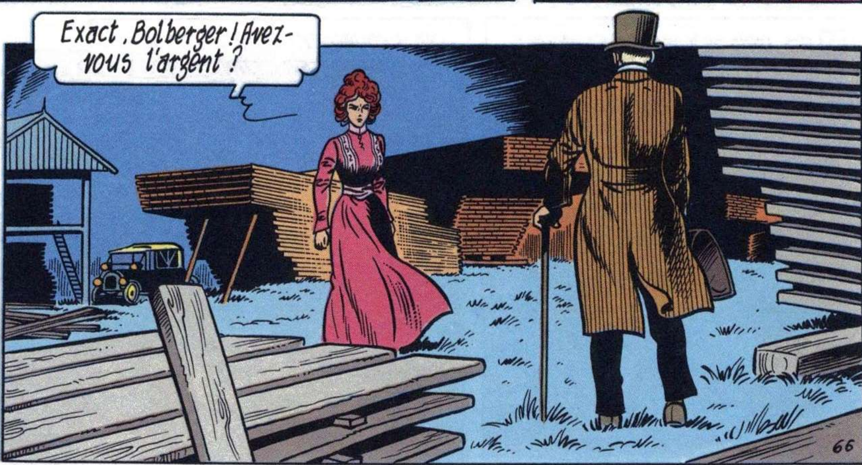

En effet, Jacky galope bientôt vers Robert et Bertrand.

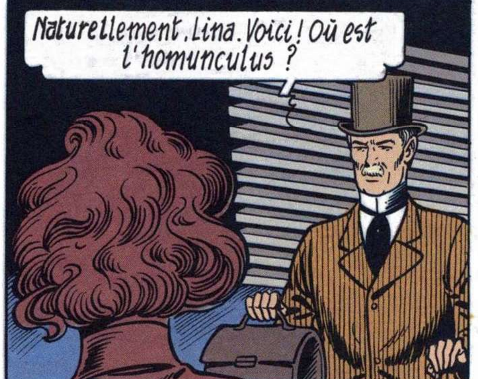



LE SOIR, CHARLES ET LINA ROULENT AVEC L'HOMUNCULUS VERS LA SCIERIE.


Voici les réserves où les planches sèchent. Le rendez-vous est près du grand hangar.


Le voilà. Descends, Lina; fais-le d'abord payer.


Exact, Bolberger! Avez-vous l'argent?


Naturellement, Lina. Voici! Où est l'homunculus?


Dans la voiture avec Charles. Quand doit arriver Cornils?


Je le vois là-bas! Partez! N'éveillez pas ses soupçons!


CORNILS S'APPROCHE, EN REGARDANT AUTOUR DE LUI AVEC MÉFIANCE
Tenez-le en haleine; j'envoie l'homunculus.


Etrange rendez-vous, Bolberger! Mais pas de feintes! Je suis armé!


Soyez tranquille! J'ai l'argent. ..mais quelle preuve de paiement me donnerez-vous?

Le compte y est! Mettons l'homunculus au travail!

Là! Cet homme en veston et chapeau boule! Attaque!
69

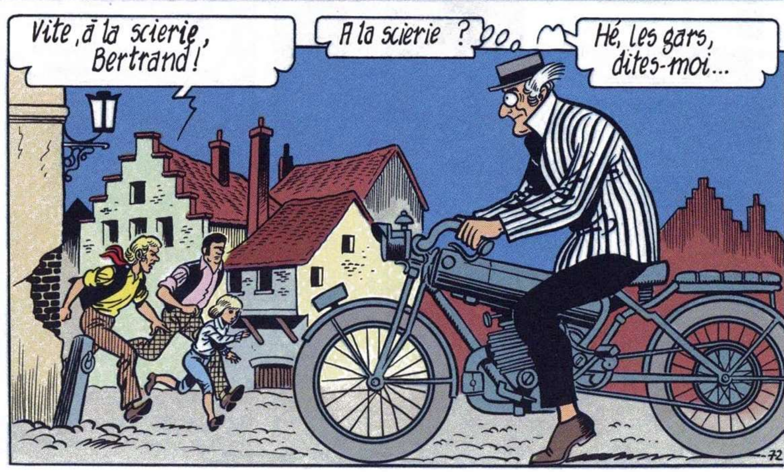
MAIS, DANS SA MARCHE INEXORABLE, L'HOMUNCULUS FAIT PEUR À DES CLOCHARDS...

...QUI BIVOUAQUENT ENTRE LES TAS DE BOIS.

DANS LEUR FUITE, ILS RENVERSENT UN BRASÉRO ALLUMÉ.
70

Allons, pas de faux-fuyants! Où est le fric?

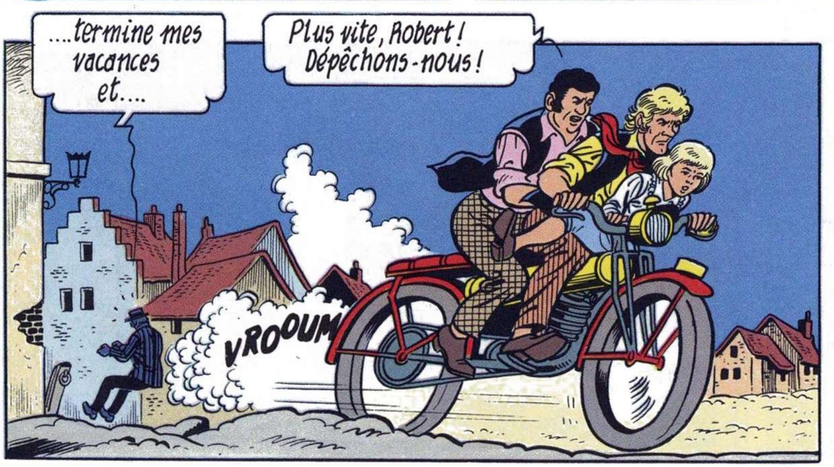
L'homunculus! Encore gagner un moment!
71

ENTRETEMPS, JACKY A RETROUVÉ ROBERT ET BERTRAND. IL LEUR RACONTE TOUT ET, MALGRÉ L'INVRAISEMBLANCE DE L'HISTOIRE....

Vite, à la scierie, Bertrand!
A la scierie?
Hé, les gars, dites-moi...
72

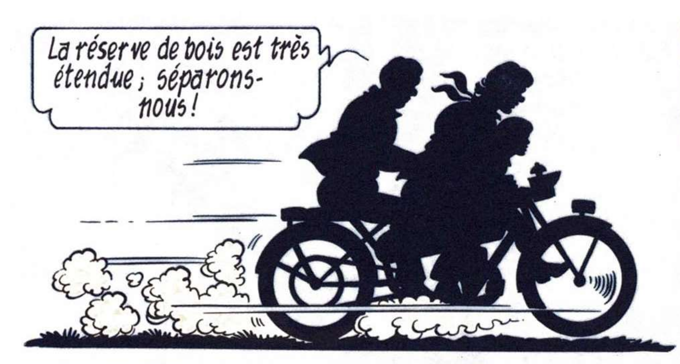

Jacky est revenu, je vois. Qu'as-tu découvert ? Racontez-moi donc!


Pas le temps, inspecteur! C'est trop invraisemblable! Mais on va commettre un meurte et....

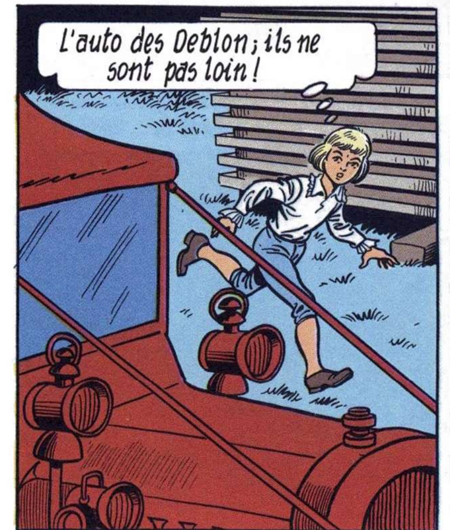

Minute alors! En cas de crime, je....
VROUM!
73


....termine mes vacances et....
Plus vite, Robert! Dépêchons-nous!
VROOUM


...je vous prête volontiers ma moto!
74


La réserve de bois est très étendue ; séparons-nous!


Bon! Le premier qui les voit appelle les autres!
75


L'auto des Deblon ; ils ne sont pas loin!

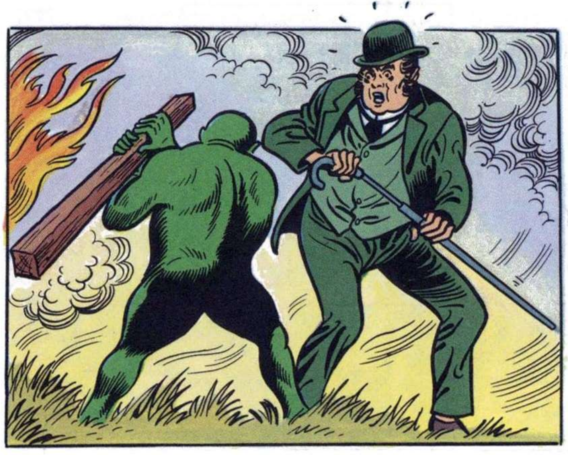

Ma patience est à bout! Je... Ciel! De la fumée!

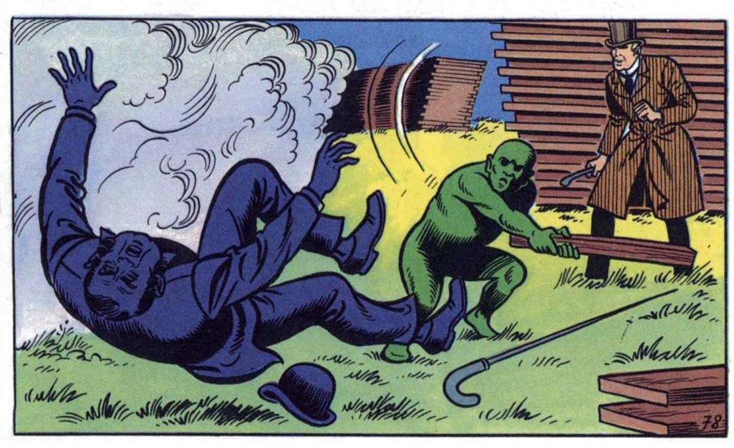

Bolberger..! L'autre doit être Cornils! Et... Misère! L'homunculus!
76


LE BRASÉRO RENVERSÉ A PROVOQUÉ UN INCENDIE ET LE VENT COMMUNIQUE LE FEU AUX AUTRES TAS.


Bolberger ! Le feu ! Nous devons fuir !


Trop tard, Cornils ! Tu ne sors pas vivant d'ici !

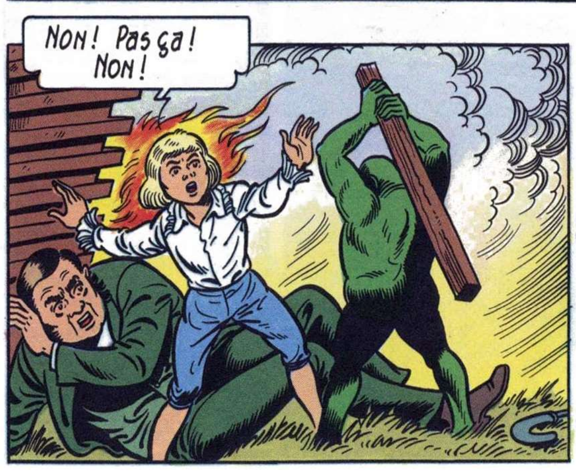





Rappelle ce monstre ! Grâce ! Grâce !


Rien ne peut te sauver, Cornils !

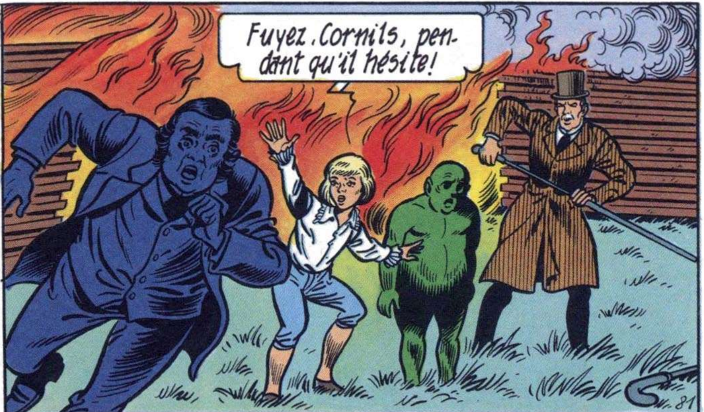



NON ! Pas ça ! NON !

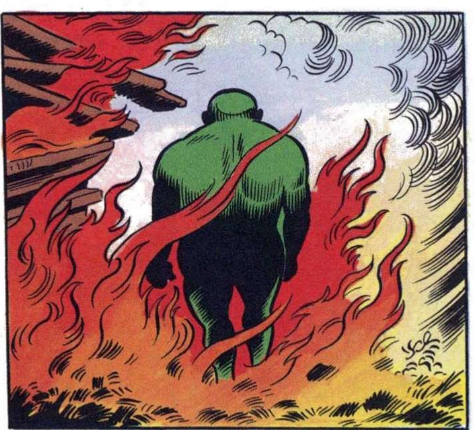

Ouf ! Il m'obéit !


Va-t-en, gamin ou je te...

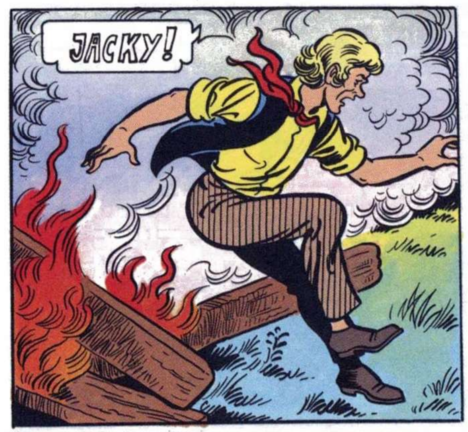

Si on n'intervient pas vite, toute la réserve de bois sera la proie des flammes.

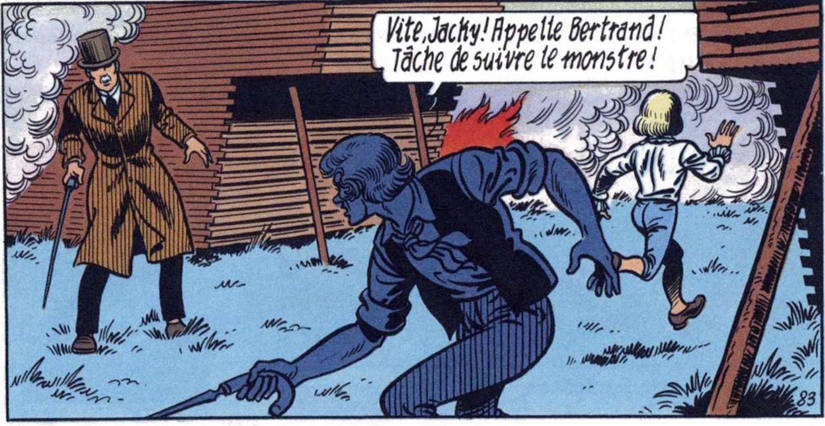

Fuyez, Cornils, pendant qu'il hésite!
81

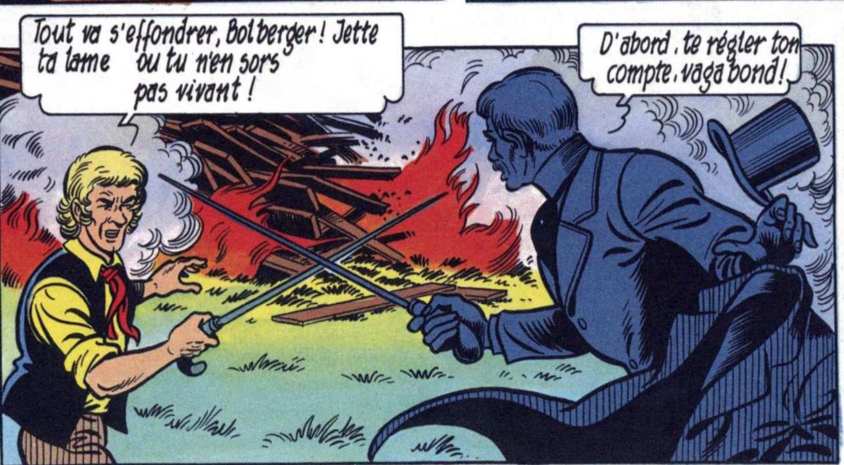

Il traverse les flammes... Sans doute pour rejoindre ses maîtres!

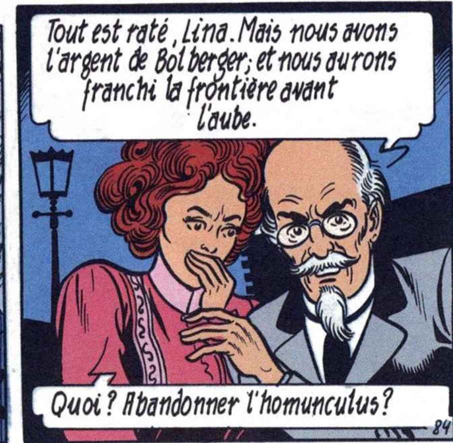



Cela te coûtera la vie, Jacky!
82


JACKY!


Vite, Jacky! Appelle Bertrand! Tâche de suivre le monstre!
83

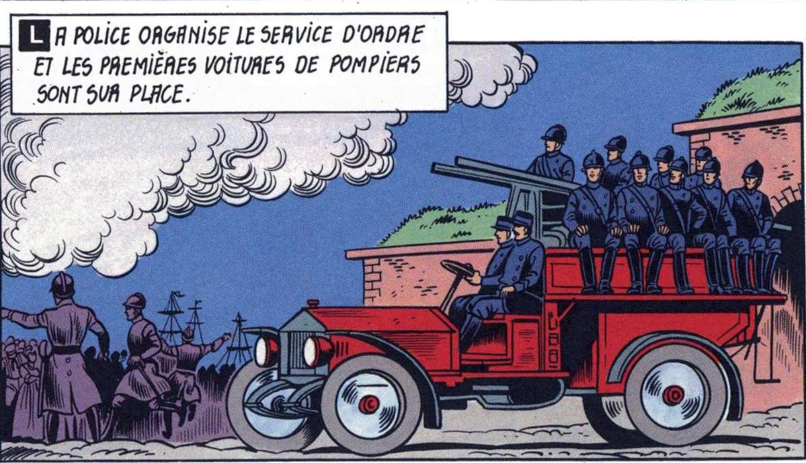

Tout va s'effondrer, Bolberger! Jette ta lame ou tu n'en sors pas vivant!
D'abord, te régler ton compte, vagabond!


Tout est raté, Lina. Mais nous avons l'argent de Bolberger; et nous aurons franchi la frontière avant l'aube.
Quoi? Abandonner l'homunculus?
84

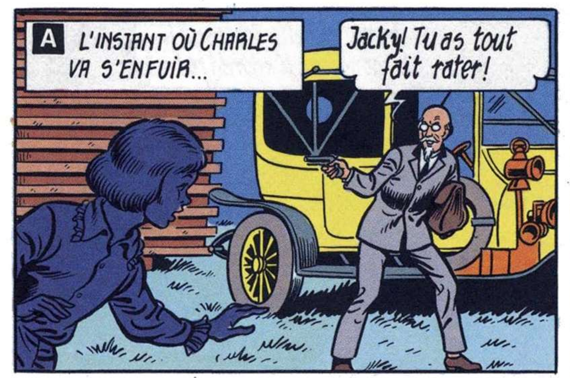

Notre créature ! L'unique résultat de tant d'années d'études et d'expériences ! Je n'y renoncerai pas!

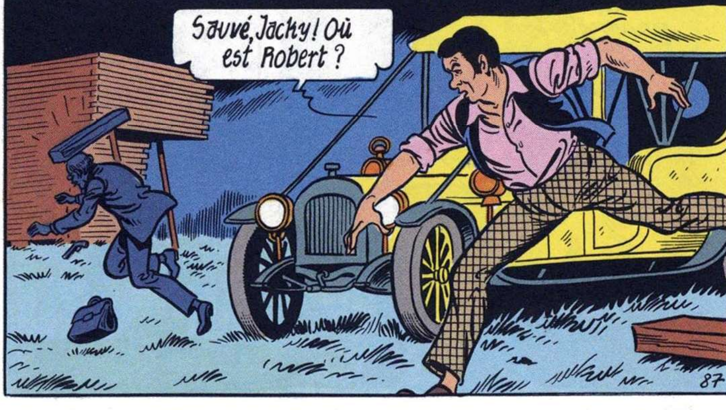

La police et les pompiers sont là, Lina. Vite à l'auto!


Non!
85


LA POLICE ORGANISE LE SERVICE D'ORDRE ET LES PREMIÈRES VOITURES DE POMPIERS SONT SUR PLACE.

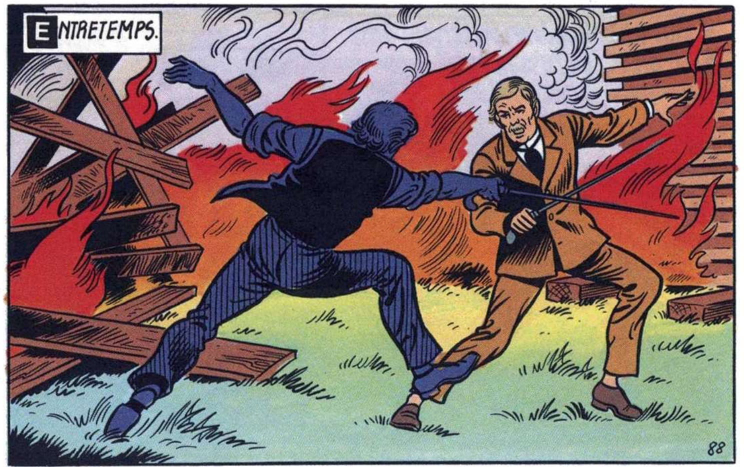

LINA CHERCHE EN VAIN L'HOMUNCULUS QUI, À TRAVERS UNE MER DE FEU, SE DIRIGE VERS LE PORT.
86

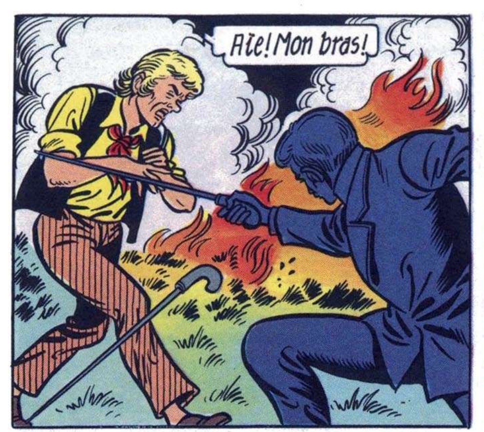

A L'INSTANT OÙ CHARLES VA S'ENFUIR...
Jacky! Tu as tout fait rater!


Sauvé, Jacky! Où est Robert ?
87

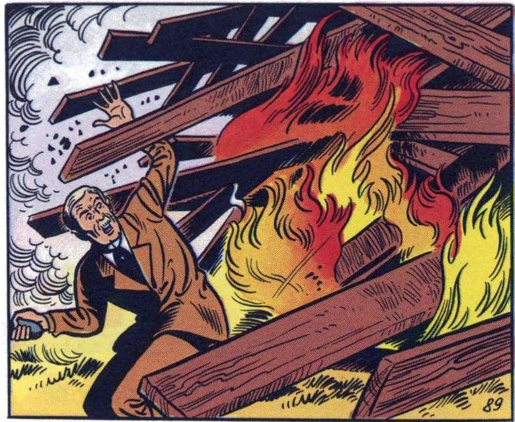

Il lutte avec Bolberger au milieu des flammes. Cornils s'est enfui. Lina poursuit le monstre.


Préviens la police! Je prête main forte à Robert.


ENTRETEMPS.
88


Aïe! Mon bras!


Tu m'as fait sombrer! A ton tour!

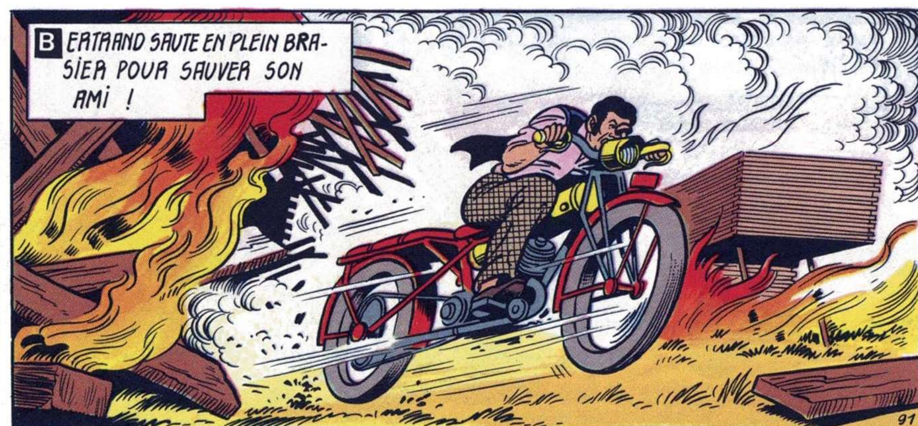

89

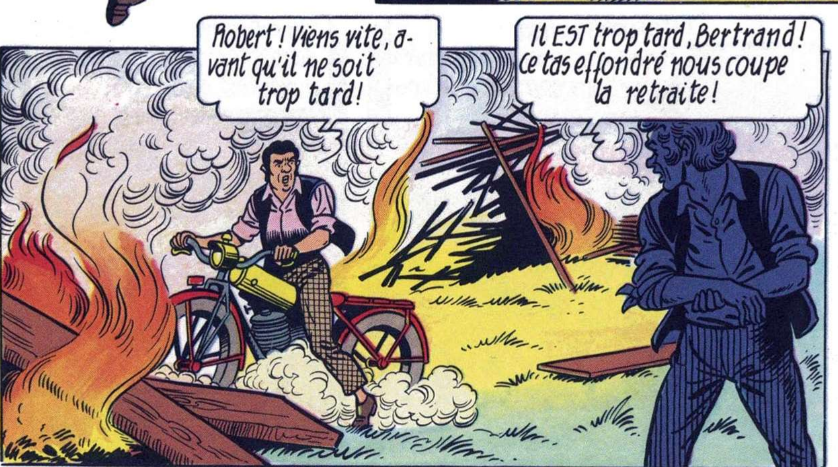

Terrible fin pour lui! Mais pour moi aussi bientôt!


En arrière! Impossible de traverser ces flammes!

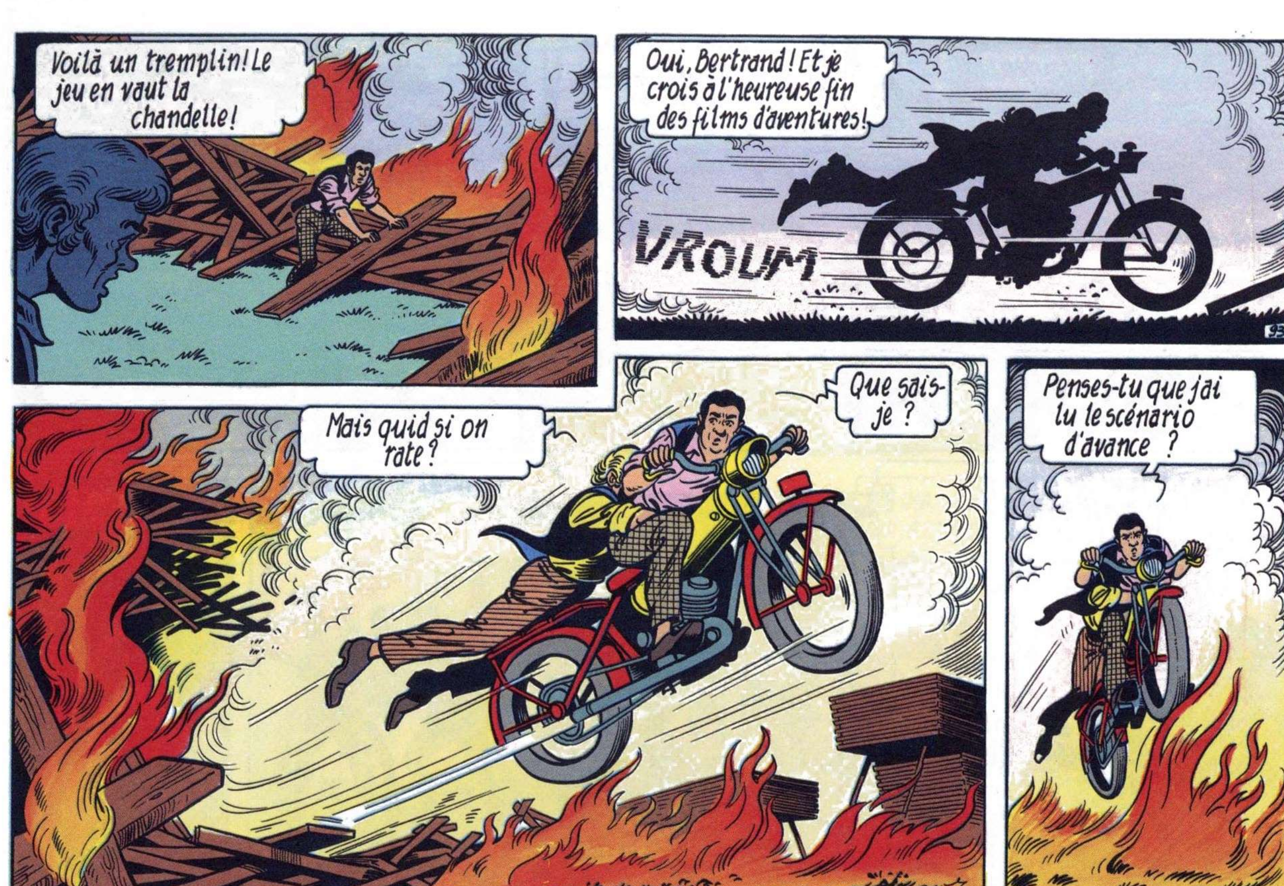

Robert! Robert! Où es-tu?
90


La moto! Jecours le risque!


BERTRAND SAUTE EN PLEIN BRASIER POUR SAUVER SON AMI!
91


Robert! Viens vite, avant qu'il ne soit trop tard!
IL EST trop tard, Bertrand! Ce tas effondré nous coupe la retraite!


Non-sens! J'ai une idée! Saute en selle! Et à nous deux, la mort ou la vie!
92


Voilà un tremplin! Le jeu en vaut la chandelle!
Oui, Bertrand! Et je crois à l'heureuse fin des films d'aventures!
VROUM
93
Mais quid si on rate?
Que sais-je?
Penses-tu que j'ai lu le scénario d'avance?
94


Ouf! Bien arrivés!
Oui! Même si l'avion n'est pas encore inventé, il est prouvé que...
Que..?
...Par terre, on arrive toujours!
95
Hourra! Robert et Bertrand sont sauvés!
J'en suis heureux, les gars! Mes vacances sont terminées: nous allons pouvoir parler sérieusement!
Où est ce nain qui a causé la mort de Ludo et qui en voulait à Cornils?
96


Un nain? Vous voulez dire l'homunculus?
Le...? Ah, oui! L'homunculus! Vous êtes toujours aussi crédules?


Pardon, inspecteur! J'ai vu le glaive de Paracelse. Les Deblon ont extrait du pommeau une minuscule figurine. Par magie, ils l'ont agrandie, animée. J'ai tout vu!
Non-sens! Paracelse était un précurseur en médecine. Ses ennemis ont abusé de sa réputation d'alchimiste, d'astrologue pour lui faire du tort. Il n'a jamais fabriqué de bonshommes en terre cuite.
97


HA HAHAHA!


Minute, inspecteur! Jacky est un garçon sérieux et s'il dit...
HA HAHA!
Réfléchissez, voyons! Comprenez donc qu'il s'agit d'un coup parfaitement monté par les Deblon, avec un nain déguisé.
98

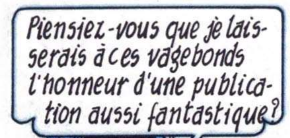

JACKY MAINTIENT OBSTINÉMENT SES DIRES ET CONDUIT DIX-SEPT DANS L'ATELIER DES DEBLON


Bon! Mais cela prouve seulement avec quelle patience les malfaiteurs ont monté leur pièce pour profiter de l'affolement de Bolberger.
L'épée de Paracelse n'était qu'un symbole. Il prônait une médecine nouvelle, en avance sur son temps. Et ses opposants ont inventé l'histoire du génie caché dans le pommeau de son glaive, pour le faire accuser de magie noire.
99


Les antiquaires n'échapperont pas au châtiment. Pour moi, l'affaire est terminée. Quand à vous, prenez un domicile fixe, ou disparaissez!


APRÈS LE DÉPART DE ROBERT ET BERTRAND.
Excusez, chef! Les Deblon ont refusé de traduire la formule du parchemin. Mais les experts affirment qu'elle est authentique. Il se pourrait donc bien...

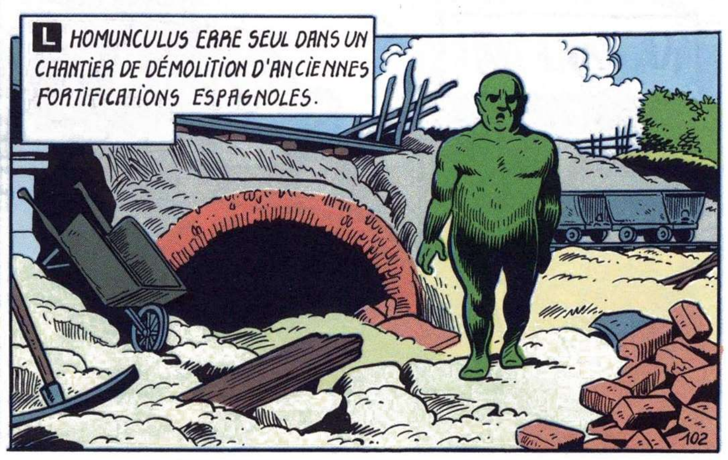

Pensiez-vous donc que je l'ignorais?
100



Piensiez-vous que je laisserais à ces vagebonds l'honneur d'une publication aussi fantastique?
Bouche cousue! Mais organisez une chasse à l'homunculus.


LE LENDEMAIN.
Dix-Sept ne nous a pas crus; mais il a tout de même ordonné une battue!
101


Par ici! Je le vois! Nous allons le cerner!


L'HOMUNCULUS ERRE SEUL DANS UN CHANTIER DE DÉMOLITION D'ANCIENNES FORTIFICATIONS ESPAGNOLES.
102


Cernez tout le chantier! Ne laissez pas échapper ce...

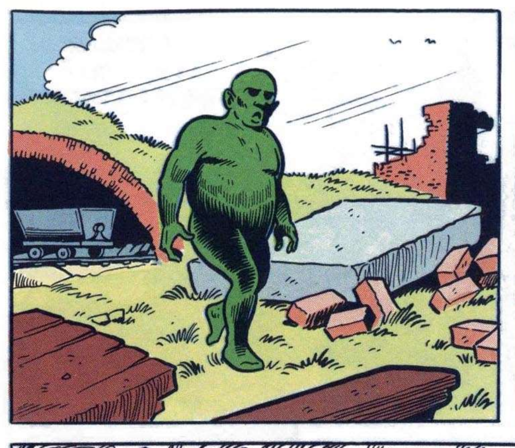

A moi l'honneur ooooo


Hé! Vous là-bas! Revenez! Danger!
103


Police! Qu'y a-t-il?

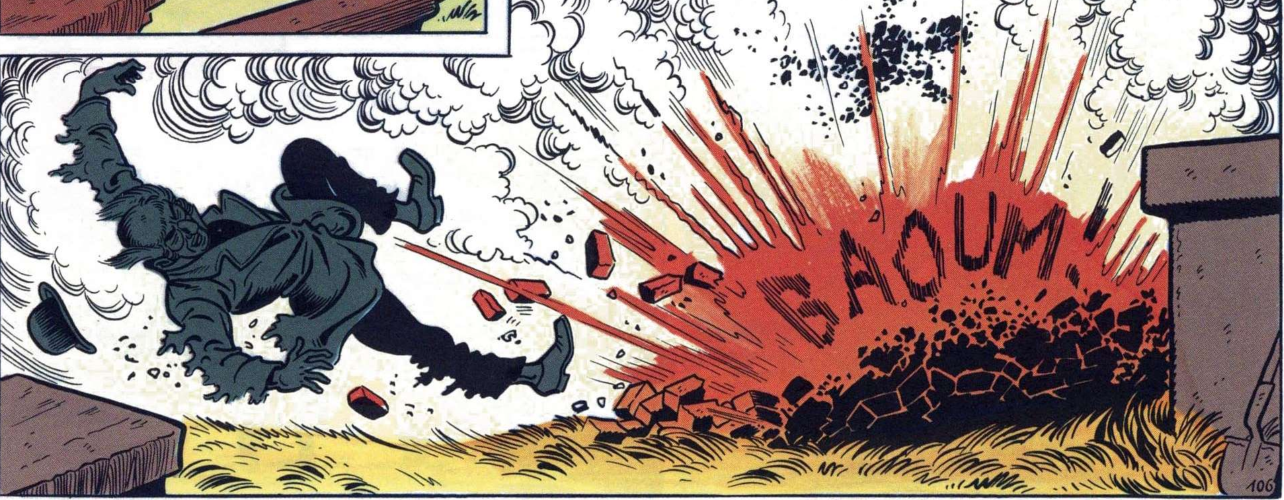

Vous faites ce que vous voulez! Mais nous faisons sauter cette partie des fortifications!


Hé! Pourquoi crie-t-on là-bas? Ciel! Dix-Sept poursuit l'homunculus!
104

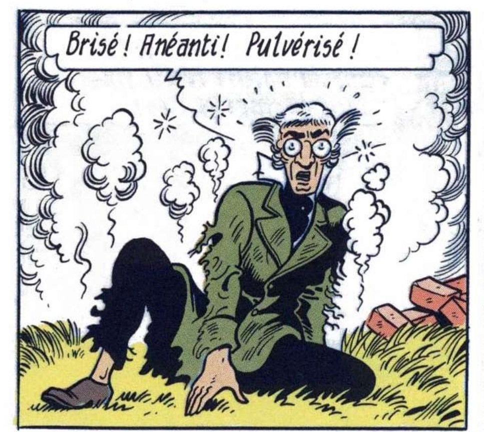




Imbécile! Revenez! Danger!
A moi l'honneur!
105



BAOUM!
106



Brisé! Anéanti! Pulvérisé!



Ce n'est pas possible. Il doit en rester des fragments!



Poussière! De l'argile séchée! Restes du monstre ou... oh! Doute torturant!
107



Je ne saurai jamais! Jamais! A devenir fou!



J'ai perdu l'occasion d'être mondialement célèbre! Aucune preuve! Et les Deblon se taisent! Rien, plus rien!
108


Qui était cet avorton, chef?
Sais pas! Une supercherie!...Une illusion!... Ou un homunculus!


Un...? Ah oui, un homme-chose...oui, chef, je comprends.
Et... d'où venait ce... ...chose, chef?
109


Sais pas! Un nain! En terre cuite! Qui sait! Mais je l'ai vu, je l'ai VU !!
Mais oui, chef. Bien sûr, chef!

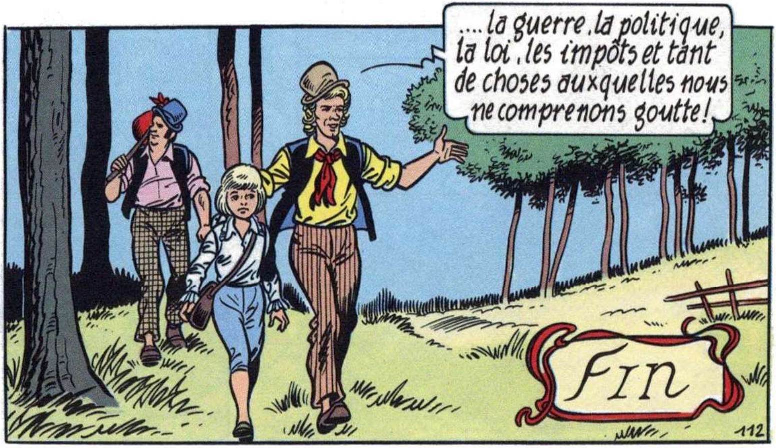

Naturellement, chef! Un nain ...cuit, n'est-ce pas, chef? Oui, nous comprenons.
Dis, Alphonse, c'est bien à gauche, l'asile?
110


En âme et conscience, le mieux à faire, c'est d'oublier rapidement cette aventure.


Vous avez beau dire! Mais moi, jai tout vu!


Bah! Ne te casse pas la tête! Viens, la nature récèle encore tant de merveilles!
111


Grandiose fumisterie ou création démoniaque? Nous n'y comprendrons jamais rien! C'est comme...


...la guerre, la politique, la loi, les impôts et tant de choses auxquelles nous ne comprenons goutte!
FIN
112

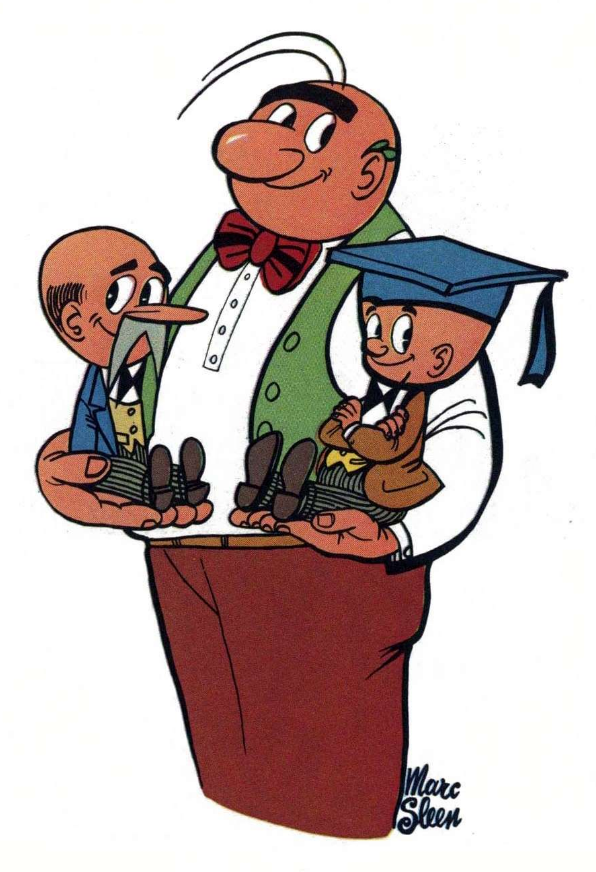


WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

1. Le mystère de Brispierre
2. La couronne mystérieuse
3. Roi de la jungle
4. Le tomahawk d'or
5. Le gnome de bronze
6. L'île verte
7. Le collectionneur original
8. La ville sous-marine
9. Les anneaux de Jupiter
10. Compo, le géant
11. La chasse dangereuse
12. Le cascadeur d'or
13. Le roi de la tomate
14. Les mouches de Masakin
15. Le gardian masqué
16. Le chasseur de chaussures
17. Le rat d'acier
18. Le volcan d'Itihat
19. Les glaçons de Loch Latham
20. Le chasseur de trésors
21. Les alchimistes
22. La tête d'or
23. Le breuvage magique
24. Aventure en Berunka
25. Les corbeaux de la Tour de Londres
26. Les perles de Majorque
27. Le vaisseau fantôme
28. Le canon turc
29. Les licornes vertes
30. La bombarde
31. Des roses pour la Berunka
32. L'arc-en-ciel bagarreur
33. La chenille de l'espace
34. Le temple du silence
35. Le biplan fantôme
36. Jérôme contre Jérôme
37. Le mystère de la route nationale
38. La bouée rouge
39. Les pirates de l'air
40. La clavicule du dinosaure
41. Quand les cigares explosent
42. Les joujoux dangereux
43. La chauve-souris
44. Razzia à Djerba
45. La grande-crevette
46. Le phare de Dragonera
47. Les Morrigans
48. La main noire
49. La piscine dangereuse
50. Les menhirs dansants
51. La couronne enchantée
52. Les statues ardentes
53. Les autophages
54. Le chien noir et la sorcière
55. Les flammes gelées
56. Le syndicat des cascadeurs
57. La ruche
58. L'enlèvement
59. Le pied du druide
60. Le carreau rouillé
61. Le faiseur de vent
62. La gondole noire
63. Le chevalier fantôme
64. Les voleurs de ferraille
65. Le dragon à deux cornes
66. Les pilleurs de banques
67. L'énigme de la mine
68. Une île au soleil
69. Le strato klepto cumulus
70. La légende
71. Les voleurs de fruits
72. Aventure au Far West
73. Le gayo jaune
74. Le géant de la forêt
75. Le petit bois ensorcelé
76. Les escargots de Fukuzawa
77. Des momies à Morotari
78. Les chaudrons de Cocolo
79. Le maniaque de la mécanique
80. Le tournoi
81. Au pays des dragons
82. Les chevaliers-brigands
83. Sous-marin en folie
84. Aventure au Zoo
85. Le fort englouti
86. La reine des bisons
87. Kola le Koala
88. Le robot attaque
89. Le géant des Neiges
90. Le dieu dans l'île
91. Jérôme contre Diabolus



MARC SLEEN

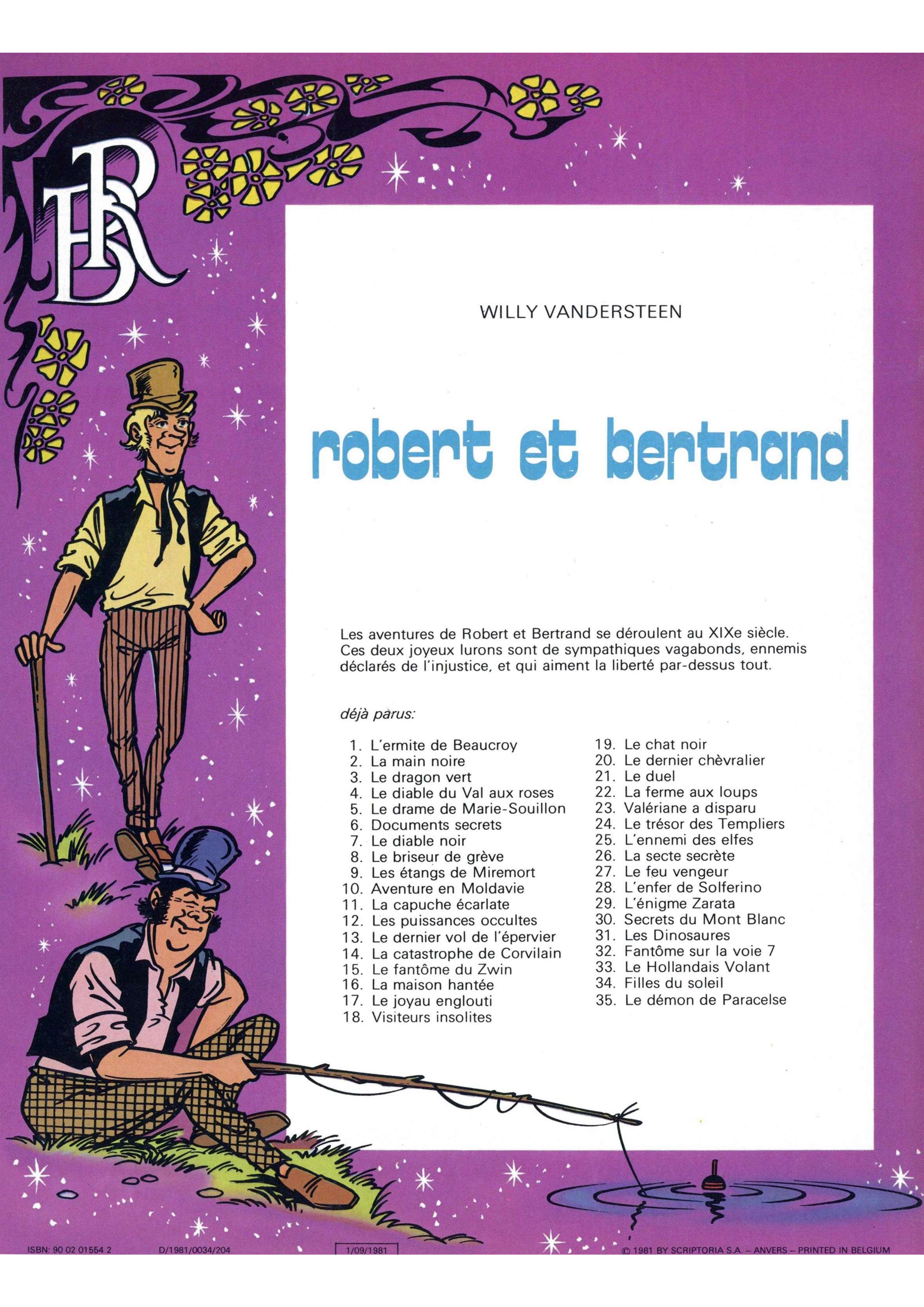
Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

10. Arthur Grosbedon
11. Les Wallabites
12. Le lutin doré
13. Baringo
14. Néron contre la F.F.F.
15. Sacré Théophile
16. Mama Kali
17. Les hommes bleus
18. Le lavoir des chiens
19. Les Nérontiques
20. Les Dinas déchaînées
21. Le cacatoès qui caquette
22. Gare à Castar
23. Les Papricains
24. Le mystère de l'île de Pâques
25. Zongo au Congo
26. Le gorille jaune
27. Le jardin des malices
28. Ivan le terrible
29. La bague du Muphti
30. Les chenilles rousses
31. Patati patata
32. Novembre Noir
33. Le virus du rire
34. La princesse Lovely
35. La moutarde d'Abraham
36. La fleur qui parle
37. Enivrante Charlotte
38. L'homme sans visage
39. La pantoufle volante
40. Brigandage en folie
41. Ottoman XIV
42. Le mauvais œil
43. L'arme redoutable d'Oumtata
44. La disparition du vase de Chine
45. La couronne de Neptune
46. La bague enchantée
47. La comtesse verte
48. Néron et la tête de cheval
49. Les ailes de Xopotl
50. Les Jinkaboums
51. La baleine bleue
52. La flotte en folie
53. Le Clo Clo clan
54. La vengeance du grand Clo
55. Le sixième lutin
56. Le secret de Jean Muscle
57. Hannibal
58. Mister Nobody
59. Le chat de Chatmandou
60. La théière du roi
61. Les Néroses
62. La planète Egmont
63. Les bonbons-ballons
64. Le plou vert émeraude
65. Vas-y Daris
66. La disparition de Néron
67. La retromachine
68. Le B.B. Safari
69. Le gros lourdaud
70. Papa Papou
71. Les hommes-cubes
72. Le château des soupirs
73. Le fantôme de Doucevallée



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

1. L'ermite de Beaucroy
2. La main noire
3. Le dragon vert
4. Le diable du Val aux roses
5. Le drame de Marie-Souillon
6. Documents secrets
7. Le diable noir
8. Le briseur de grève
9. Les étangs de Miremort
10. Aventure en Moldavie
11. La capuche écarlate
12. Les puissances occultes
13. Le dernier vol de l'épervier
14. La catastrophe de Corvilain
15. Le fantôme du Zwin
16. La maison hantée
17. Le joyau englouti
18. Visiteurs insolites
19. Le chat noir
20. Le dernier chèvralier
21. Le duel
22. La ferme aux loups
23. Valériane a disparu
24. Le trésor des Templiers
25. L'ennemi des elfes
26. La secte secrète
27. Le feu vengeur
28. L'enfer de Solferino
29. L'énigme Zarata
30. Secrets du Mont Blanc
31. Les Dinosaures
32. Fantôme sur la voie 7
33. Le Hollandais Volant
34. Filles du soleil
35. Le démon de Paracelse

ISBN: 90 02 01554 2 D/1981/0034/204 1/09/1981